

## Les Mistigris

### Expérimentation 1

**Public visé :** 19 élèves de troisième

**Objectif :** Mettre en relation des représentations d'un solide (vues en perspective cavalière, de face, de dessus, sections planes, etc.)

**Cadre :** 1 séance de cours avec effectif réduit (5 îlots de 3 à 4 joueurs)

**Enseignante :** M<sup>me</sup> PACAUD

**Durée :** 50 minutes

**Matériel :** 96 cartes (+ 1 dé pour la Variante 3 (Variante 5 sur les nouvelles règles du jeu)) par îlot

**Lieu :** Salle de classe dans laquelle les tables sont disposées en îlots

**Déroulement :** Le matériel et la règle du jeu sont distribués par l'enseignante.

Les élèves ont joué avec la règle initiale.

La séance s'est déroulée avec des élèves coopératifs, mais la règle du jeu n'a pas été immédiatement comprise.

L'enseignante a dû passer dans les différents îlots pour l'expliquer.

Une fois la règle du jeu maîtrisée, 4 groupes ont mis de l'entrain tout au long de la séance. 1 groupe n'a pas su s'approprier le jeu, par manque de motivation.

**Constat :**

- ✓ Trop de cartes en main, trop de mistigris aussi.

- ✓ Problème si l'on utilise le même type de représentations pour un même solide (comment y remédier ?)
- ✓ Question : est-ce que l'on peut considérer que la vue de dessus d'un cylindre est un rectangle si l'on se représente le solide couché ? (Sinon, signaler aux élèves qu'il repose sur une base, tout comme le cône)

**Bilan :** L'expérience est positive !

Travail intéressant sur l'erreur. Les échanges entre les élèves sont bénéfiques à ce sujet.

Mais des améliorations sont à apporter, certaines faites par les élèves eux-mêmes !

**Améliorations :**

- ✓ Faire jouer les élèves au jeu Mistigri avec un jeu de cartes classiques afin de s'approprier les règles.
- ✓ Détailler davantage la règle du jeu en classe entière avant de distribuer le matériel
- ✓ Ajouter dans la règle du jeu :
  - Pour constituer une paire, les deux cartes ne doivent pas être de la même couleur (par exemple, ne pas prendre deux cartes vertes (vues de face) représentant un rectangle pour le pavé droit).
  - des variantes
- ✓ Ajouter ou enlever des mistigris en fonction des difficultés, ou mettre seulement les 4 mistigris d'un même type de représentation.
- ✓ Commencer avec seulement 2 types de représentations et ajouter deux types de représentations à chaque nouvelle partie.

**Evaluation :** L'objectif « Mettre en relation des représentations d'un solide (vues en perspective cavalière, de face, de dessus, sections planes, etc.) » peut être évalué ponctuellement lorsque l'enseignante passe dans les îlots.

## Expérimentation 2

**Public visé :** 18 élèves de troisième

**Objectif :** Mettre en relation des représentations d'un solide (vues en perspective cavalière, de face, de dessus, sections planes, etc.)

**Cadre :** 1 séance de cours avec effectif réduit (5 îlots de 3 à 4 joueurs)

**Enseignante :** M<sup>me</sup> PACAUD

**Durée :** 50 minutes

**Matériel :** 96 cartes (+ 1 dé pour la Variante 3 (Variante 5 sur les nouvelles règles du jeu)) par îlot

**Lieu :** Salle de classe dans laquelle les tables sont disposées en îlots

**Déroulement :** L'enseignante demande aux élèves s'ils connaissent le Mistigri. Une élève répond favorablement et l'enseignante lui demande alors d'expliquer le jeu Mistigri à ses camarades.

L'enseignante peut alors donner les règles du jeu de la Variante 1 (Variante 3 sur les nouvelles règles du jeu), qui est assimilée par l'ensemble des élèves de la classe.

Les élèves ont joué avec la Variante 1.

La séance s'est déroulée avec des élèves très coopératifs.

Les 5 groupes ont très bien fonctionné, avec des élèves sérieux et motivés.

**Constat :**

- ✓ Trop de cartes en main, trop de mistigris aussi.
- ✓ Il est intéressant de constater que des élèves ont usé de stratégie au cours de la partie (certains ont essayé de former des paires en

prenant à chaque fois au moins une carte orange, cela ne laissant alors plus la possibilité aux adversaires de terminer avec une carte de chaque couleur et donc de gagner !).

- ✓ Cela nécessite donc être vigilant et aussi de s'intéresser aux paires constituées par les adversaires !

#### Améliorations :

Si l'élève se trompe dans la constitution d'une paire, il en donne une s'il en a en sa possession à l'élève qui a repéré l'erreur.

Sinon, ce dernier peut jouer 2 fois à son tour.

**Evaluation :** L'objectif « Mettre en relation des représentations d'un solide (vues en perspective cavalière, de face, de dessus, sections planes, etc.) » peut être évalué ponctuellement lorsque l'enseignante passe dans les îlots.